Heerführer - Erweiterungsmodul 3

Es gelten die Regeln des Grundspiels, sämtliche Regeländerungen oder -anpassungen werden in dieser Spielregel aufgeführt und erläutert.

Spielmaterial

• **5 Heerführer**

• **30 Denkmäler**

• **5 Übersichten**

Spielvorbereitung

Jeder Spieler erhält einen Heerführer und 6 Denkmäler in seiner Farbe. Zusätzlich nimmt sich jeder Spieler noch eine Übersicht.

Heerführer platzieren:

a) Wird mit festen Startländern gespielt, so darf jeder Spiel er nach Festlegung der Spielerreihenfolge seinen Heerführer in der Spielerreihenfolge in ein beliebiges eigenes Land einsetzen.

b) Wird mit wählbaren Startländern gespielt, so muss der Spieler jedesmal, wenn er ein Land gewählt hat, entscheiden, ob der Heerführer dort platziert wird oder nicht. Später kann er dort nicht mehr platziert werden.

Spielablauf

Eigene Aktionen planen und Gebot abgeben: Die bestehenden Aktionsmöglichkeiten für ein Land werden durch die Anwesenheit des Heerführers in dem Land aufgewertet.

Palast bauen

Man zahlt 2 Taler in den allgemeinen Vorrat und platziert einen Palast in dem gewählten Land.

Kirche bauen

Man zahlt 1 Taler und platziert eine Kirche in das gewählte Land.

Handelshaus bauen

Man platziert ein Handelshaus in ein gewähltes Land, ohne bezahlen zu müssen.

Getreide einziehen

Man erhält eine Einheit Getreide mehr gutgeschrieben, als auf der gewählten Länderkarte angegeben ist.
Der Getreide-Marker des Spielers wandert auf der Nahrungsleiste entsprechend viele Felder vor.

Steuern einziehen

Man erhält einen Taler mehr aus dem allgemeinen Vorrat als auf der Länderkarte angegeben.

6 Armeen aufstellen

Man zahlt 3 Taler und stellt 6 Armeen aus dem eigenen Vorrat in dem gewählten Land auf.

4 Armeen aufstellen

Man zahlt 2 Taler und stellt 4 Armeen in dem gewählten Land auf.

2 Armeen aufstellen/bewegen

Zunächst zahlt man 1 Taler und stellt 2 Armeen in dem gewählten Land auf.

Nach jeder Runde muss der Heerführer in ein eigenes Land bewegt werden:

Wird er in ein **benachbartes eigenes** Land gezogen, hat er das Land im Triumph verlassen, und ihm wird in dem eben verlassenen Land ein Denkmal gebaut.

Dieses Denkmal bleibt erhalten, wenn das Land von einem anderen Spieler (ohne Heerführer) erobert wird oder wenn das Land dem Spieler durch Unruhen verloren geht.

Nur wenn ein anderer Heerführer das Land betritt, hat er das Denkmal erobert. Der erobernde Spieler nimmt das Denkmal vom Plan und legt es vor sich ab.

Wird er in ein **nicht benachbartes eigenes** Land gezogen, ist er aus dem Land geflohen. Dann wird ihm kein Denkmal gebaut.

Verliert ein Spieler ein Land, in dem gerade sein Heerführer steht, wird der Heerführer ohne Errichtung eines Denkmals aus dem Land genommen. Nach Beendigung des Winters, wird der Heerführer (im Zweifel in der aktuellen Spielerreihenfolge) wieder in ein beliebiges eigenes Land eingesetzt.

Spielende

Jedes eigene Denkmal auf dem Spielplan und jedes eroberte Denkmal eines anderen Spielers zählt einen Siegpunkt.

= 7 Siegpunkte